PLAYER'S GUIDE



ACTIVISION

SEGA®

SONIC BOOM INSTRUCTION MANUAL

LOADING INSTRUCTIONS

COMMODORE AMIGA & ATARI ST

Switch on computer and insert disc (on Amiga 1000 the 'kickstart' disc must first be used).

COMMODORE C64 DISC

Insert disc in drive. Type LOAD"*",8,1 and press RETURN.

COMMODORE C64 CASSETTE

Insert cassette in Datacorder. Hold down SHIFT and press RUN/STOP.

COMMODORE C128

Type GO64 and press RETURN. When prompted, type Y followed by RETURN. Now follow C64 instructions.

SPECTRUM CASSETTE

If available, use TAPE LOADER. Otherwise type LOAD"" then press ENTER. Press play on tape recorder.

AMSTRAD CASSETTE

Press CTRL and the small ENTER key. Press play on tape recorder.

AMSTRAD DISC

Insert disc in drive. Type RUN"DISC and press ENTER.



LOADING DIFFICULTIES

We are always seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control to bring you this product. If you do experience and difficulties whilst loading, it is likely to be a fault other than the product itself. We therefore suggest that you switch the computer off and repeat the loading instructions carefully, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems, consult the User Handbook that accompanied the computer of consult your Software Dealer for advise. In the case of continued difficulty, if you have checked all the hardware for possible faults, please return the game to THE PLACE OF PURCHASE.

CUSTOMER ENQUIRIES/TECHNICAL SUPPORT
0734 311666
ACTIVISION (U.K.) LTD. BLAKE HOUSE,
MANOR FARM ROAD, READING RG2 0JN

GAMEPLAY

Fly your aircraft over enemy cities, oceans, deserts and military installations avoiding tanks, S.A.M.'s and aircraft. Shoot them before they shoot you! Collect red parachutes to get extra 'wings' (friendly aircraft which fly and shoot in formation with you) and to increase the power of your 'supershots'. Collect yellow parachutes to get extra supershots.



CONTROLS

AMIGA ST

All control methods are redefinable from the start-up menu screen. The options on this screen are:

F1	ONE/TWO PLAYER
F2	PLAYER ONE CONTROL METHOD (BOTH PLAYERS CAN CHOOSE BETWEEN JOYSTICK PORTS 0 & 1 OR KEYBOARD)
F3	PLAYER TWO CONTROL METHOD
F4	MUSIC ON/OFF
F5	REDEFINE KEYS
F6 (AMIGA)	START GAME
F6 (ST)	50/60Hz TOGGLE
F7 (ST)	START GAME

The control keys can only be changed at this screen and not in game. They default as:

I	LEFT
O	RIGHT
Q	UP
Z	DOWN
SPACE	FIRE
RETURN	FIRE SUPERSHOT
P	PAUSE/UNPAUSE

AMSTRAD

One player only. Player can use joystick/keyboard or keyboard alone. All keys can be defined at the start-up screen by pressing D but default as:



Z	LEFT
X	RIGHT
]	UP
/	DOWN
RETURN	FIRE
SPACE	FIRE SUPERSHOT
D	REDEFINE KEYS
P	PAUSE (Hitting any other key will unpause)

SPECTRUM

One player only. Player can use Sinclair/Kempston joystick/keyboard or keyboard alone. All keys can be redefined at the start-up screen by pressing D but default as:

<	LEFT
>	RIGHT
^	UP
v	DOWN
SPACE	FIRE
S	SUPERSHOT
D	REDEFINE KEYS
P	PAUSE/UNPAUSE

COMMODORE C64/128

One player only. Player uses joystick in port 1 and the following keys:

SPACE	FIRE SUPERSHOT
P	PAUSE/UNPAUSE



LEVELS

SONIC BOOM IS A MULTI-LOAD GAME SO THE DISC/CASSETTE MUST BE LEFT IN THE DRIVE/DATACORDER THROUGHOUT THE GAME.

CREDITS

All coding, graphic and music	Source the Software House Ltd
Produced by	Colin Fuidge
Tested by	Dave Cummins
Instruction Manual by	Terry Morris

A SOFTWARE STUDIOS PRODUCTIONS



MANUEL D'INSTRUCTIONS POUR SONIC BOOM

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

COMMODORE AMIGA ET ATARI ST

Mettez votre ordinateur en route et insérez la disquette (Sur Amiga 1000, la disquette du Kickstart doit être utilisée d'abord).

COMMODORE C64 VERSION DISQUETTE

Insérez la disquette dans l'unité. Tapez LOAD "*",8,1 et appuyez sur RETURN.

COMMODORE C64 VERSION CASSETTE

Insérez la cassette dans le lecteur. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur RUN/STOP.

COMMODORE C128

Tapez GO64 et appuyez sur RETURN. Au message, tapez Y suivi de RETURN. Suivez ensuite les instructions du C64.

SPECTRUM VERSION CASSETTE

Si disponible, utilisez le LOADER de cassette. Sinon, tapez LOAD"" puis appuyez sur ENTER. Mettez le lecteur en marche.

AMSTRAD VERSION CASSETTE

Appuyez sur CTRL et sur la petite touche Enter. Mettez le lecteur en marche.



AMSTRAD VERSION DISQUETTE

Insérez la disquette dans l'unité. Tapez RUN"DISC et appuyez sur ENTER.

DIFFICULTES DE CHARGEMENT

Nous cherchons toujours à améliorer la qualité de notre gamme de produits et nous avons développer des hauts standards de contrôle de qualité pour ce produit. Si vous rencontrez des difficultés au moment du chargement, il se peut qu'il y ait une faute indépendante du produit lui-même. Nous vous suggérons donc d'éteindre votre ordinateur et de répéter les instructions de chargement avec soin en vérifiant que vous exécutiez correctement les instructions de votre ordinateur et du logiciel. Si vous avez encore des problèmes, consultez le manuel d'utilisateur de votre ordinateur ou votre distributeur pour obtenir conseil. Dans le cas de difficulté continue, et si vous avez bien vérifié le matériel en vue de trouver le défaut, retournez le jeu au LIEU D'ACHAT.

SERVICE CLIENTELE/ASSISTANCE TECHNIQUE:
19 44 734 311666
ACTIVISION (UK) LTD, BLAKE HOUSE,
MANOR FARM RD, READING RG2 0JN

DEROULEMENT DU JEU

Faites voler votre avion au-dessus des villes ennemies, des océans, des déserts et des installations militaires tout en évitant les tanks, les missiles SAM et les autres avions. Tirez-leur dessus avant qu'ils ne vous tirent dessus. Saisissez les parachutes rouges pour obtenir des 'ailes' supplémentaires



(un avion allié vous accompagnera en formation et tirera en même temps que vous) et pour augmenter la puissance de vos 'supertirs'. Saisissez les parachutes jaunes pour obtenir des 'supertirs' supplémentaires.

CONTROLES

AMIGA/ST

Toutes les méthodes de contrôle sont redéfinissables à partir de l'écran du menu startup dont les options sont:

F1	UN/DEUX JOUEURS
F2	METHODE DE CONTROLE DU JOUEUR UN
F3	METHODE DE CONTROLE DU JOUEUR DEUX (LES DEUX JOUEURES PEUVENT CHOISIR ENTRE LE JOYSTICK EN PORT 0 & 1 OU LE CLAVIER)
F4	MUSIQUE ACTIVEE/DESACTIVEE
F5	REDEFINITION DES TOUCHES
F6 (AMIGA)	DEBUT DU JEU
F6 (ST)	50/60Hz ACTIVE/DESACTIVE
F7 (ST)	DEBUT DU JEU

Les touches de contrôle ne peuvent être changées que sur cet écran et non dans le jeu. Leur réglage par défaut est:

I	VERS LA GAUCHE
O	VERS LA DROITE
Q	VERS LE HAUT
Z	VERS LE BAS
ESPACEMENT	TIR
RETURN	SUPERTIR
P	PAUSE ACTIVEE/DESACTIVEE



AMSTRAD

Pour un joueur seulement. Celui-ci peut utiliser le joystick et le clavier ou bien le clavier seulement. Toutes les touches sont redéfinissables sur l'écran startup. Pour cela, appuyez sur D. Les défauts sont:

Z	VERS LA GAUCHE
X	VERS LA DROITE
]	VERS LE HAUT
/	VERS LE BAS
RETURN	TIR
ESPACEMENT	SUPERTIR
D	REDEFINITION DES TOUCHES
P	PAUSE (frappez n'importe quelle touche pour désactiver la pause).

SPECTRUM

Pour un joueur seulement. Le joueur peut utiliser un joystick Sinclair/Kempston avec le clavier ou le clavier seulement. Toutes les touches sont redéfinissables sur l'écran startup en appuyant sur D. Les défauts sont:

<	VERS LA GAUCHE
>	VERS LA DROITE
^	VERS LE HAUT
v	VERS LE BAS
ESPACEMENT	TIR
S	SUPERTIR
D	REDEFINITION DES TOUCHES
P	PAUSE ACTIVEE/DESACTIVEE

COMMODORE C64/128



Un joueur seulement. Le joueur utilise le joystick en port 1 ainsi que les touches suivantes:

ESPACEMENT	SUPERTIR
P	PAUSE ACTIVEE/DESACTIVEE

NIVEAUX

Sonic Boom est un jeu à multi-chargement. La disquette ou la cassette doivent donc rester dans l'unité ou le lecteur pendant tout le jeu.

REMERCIEMENTS

Codage, graphiques et musique	The Software House Ltd
Produit par	Colin Fuidge
Testé par	Dave Cummins
Manuel d'instruction par	Terry Morris

UNE PRODUCTION SOFTWARE STUDIO



SONIC BOOM — SPIELANLEITUNG

LADEANWEISUNGEN

COMMODORE AMIGA & ATARI ST

Computer einschalten und Diskette einlegen (auf dem Amiga 1000 zunächst Kickstart-Diskette benutzen).

COMMODORE C64 — DISKETTENVERSION

Diskette ins Laufwerk legen. LOAD"*",8,1 eingeben und RETURN drücken.

COMMODORE C64 — KASSETTENVERSION

Kassette in den Datenrekorder einlegen. SHIFT-Taste festhalten und RUN/STOP drücken.

COMMODORE C128

GO64 eingeben und RETURN drücken. Auf die Anfrage Y, gefolgt von RETURN, eingeben. Dann wie beim C64 vorgehen (siehe oben).

SPECTRUM — KASSETTENVERSION

Wenn vorhanden, den TAPE LOADER benutzen; andernfalls LOAD"" eingeben und ENTER drücken, dann die PLAY-Taste des Kassettengeräts betätigen.

AMSTRAD — KASSETTENVERSION

CTRL und kleine ENTER-Taste drücken, dann die PLAY-Taste des Kassettengeräts betätigen.



AMSTRAD — DISKETTENVERSION

Diskette ins Laufwerk legen. RUN"DISK eingeben und ENTER drücken.

SCHWIERIGKEITEN BEIM LADEN

Wir sind um eine laufende Verbesserung unserer Produkte bemüht und unterziehen sie den strengsten Qualitätskontrollen, um sicherzustellen, daß sie den Kunden in einwandfreiem Zustand erreichen. Schwierigkeiten beim Laden des Programms sind daher eher woanders als beim Programm selbst zu suchen, weshalb wir Ihnen empfehlen, bei Auftreten eines Problems den Computer aus- und wieder einzuschalten und dann die Ladeprozedur zu wiederholen. Vergewissern Sie sich, daß Sie die richtige Ladeanleitung (Computermodell, Kassette oder Diskette) benutzen. Sollte das Problem weiterbestehen, konsultieren Sie das Handbuch zu Ihrem Computer oder bitten Sie Ihren Fachhändler um Rat. Wenn alles nichts nützt und sämtliche Hardware auf mögliche Fehlerquellen überprüft wurde, bringen Sie das Softwarepaket an die VERKAUFSSTELLE zurück.

KUNDENBERATUNG/TECHNISCHER DIENST:
+44 734 311666
ACTIVISION (U.K.) LTD. BLAKE HOUSE,
MANOR FARM RD,
READING RG2 0JN, ENGLAND

DAS SPIEL

Manövrieren Sie Ihr Flugzeug über feindliche Städte, über Ozeane und Wüsten und über militärische Installationen und



weichen Sie dabei den Panzern, Boden-Luft-Raketen und den Flugzeugen des Feindes aus. Oder besser: vernichten Sie sie, ehe Sie selbst dieses Schicksal ereilt. Sammeln Sie die roten Fallschirme ein, um sich zusätzliche "Flügel" zu besorgen (freundlich gesinnte Flugzeuge, die zusammen mit Ihnen im Formationsflug fliegen und schießen, und um die Tragweite der "Supershots" zu erhöhen. Eingesammelte gelbe Fallschirme bringen zusätzliche "Supershots" ein.

STEUERUNG

AMIGA/ST

Sämtliche Steuerfunktionen können von der Start-Bildschirmseite aus neu definiert werden. Die entsprechenden Optionen sind:

F1	EIN/ZWEI SPIELER
F2	STEUERMETHODE SPIELER 1 (Beide Spieler können zwischen den
F3	STEUERMETHODE SPIELER 2 Joystick-Ausgängen 0 & 1 oder der Tastatur entscheiden
F4	MUSIK EIN/AUS
F5	TASTEN NEU DEFINIEREN
F6 (AMIGA)	SPIEL STARTEN
F6 (ST)	UMSCHALTEN ZWISCHEN 50/60 Hz
F7 (ST)	SPIEL STARTEN

Die Steuertasten können nur von dieser Bildschirmseite aus neu definiert werden, nicht im Spiel selbst. Die vorprogrammierten Tasten und ihre Funktionen sind wie folgt:

I	LINKS
O	RECHTS
Q	HOCH
Z	RUNTER
LEERTASTE	FEUER
RETURN	SUPERSCHUSS FEUERN
P	PAUSE/WEITERMACHEN

AMSTRAD

Nur 1 Spieler. Steuerung mit Joystick/Tastatur oder ausschließlich mit Tastatur. Sämtliche Tasten können von der Start-Bildschirmseite her neu definiert werden, indem man zuerst D drückt. Die Standardbelegung ist wie folgt:

Z	LINKS
X	RECHTS
J	HOCH
/	RUNTER
RETURN	FEUER
LEERTASTE	SUPERSCHUSS ABGEBEN
D	NEUDEFINITION DER TASTEN
P	PAUSE (weiter mit beliebiger Taste)

SPECTRUM

Nur 1 Spieler. Es kann mit Sinclair/Kempston Joystick/ Tastatur oder ausschließlich mit der Tastatur gesteuert werden. Sämtliche Tasten können von der Start-Bildschirmseite her neu definiert werden, indem man zuerst D drückt. Die Standardbelegung ist wie folgt:



<	LINKS
>	RECHTS
^	HOCH
v	RUNTER
LEERTASTE	FEUER
S	SUPERSCHUSS FEUERN
D	NEUDEFINITION DER TASTEN
P	PAUSE/WIEDERAUFNAHME

COMMODORE C64/128

Nur 1 Spieler. Zum Steuern Joystick im Ausgang 1 benutzen und ferner die folgenden Tasten:

LEERTASTE	SUPERSCHUSS FEUERN
P	PAUSE/WIEDERAUFNAHME

SPIELEBENEN

SONIC BOOM IST EIN IN MEHREREN PHASEN LADENDES SPIEL. AUS DIESEM GRUND SIND DISKETTE/KASSETTE WÄHREND DES GANZEN SPIELS IM LAUFWERK/IM DATAREKORDER ZU BELASSEN.

DIE MITWIRKENDEN

Kodierung, Grafik und Musik	Source The Software House Ltd.
Produzent	Colin Guidge
Tester	Dave Cummins
Anleitung	Terry Morris



EINE PRODUKTION DER SOFTWARE STUDIOS

DIESES SPIEL WURDE UNTER LIZENZ VON SEGA ENTERPRISES LTD., JAPAN, HERGESTELLT.
SONIC BOOM™ UND SEGA™ SIND WARENZEICHEN VON SEGA LIMITED.



SONIC BOOM — MANUALE D'ISTRUZIONE

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

COMMODORE AMIGA & ATARI ST

Accendete il computer e inserite il dischetto. (Per Amiga 1000 è necessario usare prima il disco "kickstart".)

COMMODORE C64 DISCHETTO

Inserite il dischetto nel drive. Digitate LOAD "*",8,1 e premete RETURN.

COMMODORE C64 CASSETTA

Inserite la cassetta nel Datacorder. Tenendo premuto il tasto SHIFT premete RUN/STOP.

COMMODORE C128

Digitate GO64 e premete RETURN. Quando vi verrà chiesto, premete Y seguito da RETURN. Seguite ora le istruzioni per il C64.

SPECTRUM CASSETTA

Se disponibile, usate TAPE LOADER. In caso contrario digitate LOAD "" e quindi premete ENTER. Premete il tasto PLAY sul registratore.

AMSTRAD CASSETTE

Premete CTRL ed il tasto piccolo ENTER. Premete PLAY sul registratore.



AMSTRAD DISCO

Inserite il dischetto nel drive. Digitate RUN"DISC e premete ENTER.

DIFFICOLTA' NEL CARICAMENTO

Il nostro obiettivo è quello di migliorare costantemente la qualità dei nostri prodotti, e per offrirvi il presente prodotto abbiamo messo a punto elevati standard per il controllo della qualità. Se doveste avere delle difficoltà nel caricamento del gioco, è probabile che il problema sia da ricercare altrove, piuttosto che nel prodotto stesso. Vi suggeriamo pertanto di spegnere il computer e di ripetere con attenzione le istruzioni di caricamento, controllando se state seguendo le istruzioni giuste adatte al vostro computer e al vostro software. Se i problemi persistono, consultate il Manuale d'Uso in dotazione con il vostro computer oppure rivolgetevi per dei consigli al vostro Rivenditore di Software. Se le difficoltà rimangono e avete controllato tutte le possibili cause di guasti dell'hardware, restituite il gioco DOVE LO AVETE ACQUISTATO.

RICHIESTE D'INFORMAZIONI/REPARTO TECNICO
+44 734 311666
ACTIVISION (U.K.) LTD. BLAKE HOUSE,
MANOR FARM RD, READING, RG2 0JN

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Sorvolate con il vostro veivolo città nemiche, oceani, deserti e istallazioni militari, evitando carriarmati, missili SAM ed aeroplani. Aprite il fuoco contro di loro prima che loro sparino a voi! Raccogliete i paracaduti rossi per ottenere delle "ali"



extra (aeroplani amici che volano ed aprono il fuoco in formazione con voi) e per aumentare la potenza dei vostri "supercolpi". Raccogliete i paracaduti gialli per ottenere supercolpi extra.

COMANDI

AMIGA/ST

Tutti i comandi sono ridefinibili dalla schermata con il menu d'inizio. Le opzioni presenti in tale schermata sono le seguenti:

F1	1/2 GIOCATORI
F2	COMANDI GIOCATORE 1 (entrami i giocatori possono scegliere
F3	COMANDI GIOCATORE 2 tra le porte per joystick 0 e 1 o la tastiera)
F4	MUSICA ATTIVATA/DISATTIVATA
F5	PER RIDEFINIRE I TASTI
F6 (AMIGA)	PER INIZIARE IL GIOCO
F6 (ST)	PER PASSARE DA 50 A 60/Hz E VICEVERSA
F7 (ST)	PER INIZIARE IL GIOCO

I tasti di comando possono essere modificati solamente in questa schermata e non durante il gioco. I tasti di default sono:

I	A SINISTRA
O	A DESTRA
Q	SU
Z	GIU
BARRA SPAZ.	FUOCO



RETURN	PER SPARARE I SUPERCOLPI
P	PAUSA/RICOMINCIARE

AMSTRAD

Un giocatore solamente. Il giocatore può usare joystick/ tastiera oppure solamente la tastiera. Tutti i tasti possono essere ridefiniti nella schermata d'inizio premendo D; i tasti di default sono comunque i seguenti:

Z	A SINISTRA
X	A DESTRA
]	SU
<>/	GIU
RETURN	FUOCO
BARRA SPAZ.	PER SPARARE I SUPERCOLPI
D	PER RIDEFINIRE I TASTI
P	PAUSA (premendo un tasto qualsiasi, il gioco ricomincerà)

SPECTRUM

Un giocatore solamente. I giocatori possono usare joystick Sinclair/Kempston e tastiera o solamente la tastiera. Tutti i tasti possono essere ridefiniti nella schermata d'inizio, premendo D; i tasti di default sono comunque i seguenti:

<><	SINISTRA
<>>	DESTRA
ʌ	SU
v	GIU



BARRA SPAZ.	FUOCO
S	PER SPARARE I SUPERCOLPI
D	PER RIDEFINIRE I TASTI
P	PAUSA/RICOMINCIARE

COMMODORE C64/128

Un giocatore solamente. Il giocatore usa il joystick nella porta 1 ed i seguenti tasti:

BARRA SPAZ.	PER SPARARE I SUPERCOLPI
P	PAUSA/RICOMINCIARE

LIVELLI

SONIC BOOM E' UN GIOCO A CARICAMENTO MULTIPLO, QUINDI IL DISCHETTO O LA CASSETTA DEVONO ESSERE LASCIATI NEL DRIVE O NEL DATACORDER DURANTE IL GIOCO.

RICONOSCIMENTI

Tutta la programmazione, grafica e musica a cura di	The Software House Ltd.
Prodotto da	Colin Fuidge
Controllato da	Dave Cummins
Manuale d'Istruzione di	Terry Morris



UNA PRODUZIONE SOFTWARE STUDIOS

Il presente gioco è stato prodotto su licenza della Sega Enterprises Ltd, Giappone, e "SONIC BOOM" e "SEGA" sono marchi registrati della Sega Enterprises Ltd.

